

文化圖像運用於紡織品設計開發計畫

計畫目標

1. 需求與市場定：位針對特定的通路品牌，進行個案研究深入了解目標市場之需求。
2. 趨勢性資訊導入：已視覺化的圖示、色彩與材質重點展現趨勢性文化主題，提供設計企劃人員具體的產品開發方向。
3. 商品企劃與設計發展：取用故宮圖紋的單一元素或是多樣的圖紋做排列組合變化。加新意使設計圖案保有傳統文化風味也帶有流行趨勢。做圖案衍生設計並符合產品市場定位與企劃方向，以利後續市場推展作業。
4. 產品開發：
 - 布樣織造

底布搜尋與開發依 TTF 所提供之流行情報研析，收集可使用布料及開發適合布底。
 - 印染及其他加工
 - a. 製程管控

胚布的織造流程時間控管及染整進度的流程追蹤。
 - b. 瑕疵控制

由製程管控流程中，胚布開發及染整過程可能發生的瑕疵控制。避免不必要的資源投資及時間浪費。



執行成果

1. 家用紡織品市場開發分析
 - a. 國內家用紡織品產銷結構分析方面，協助大東紡織對國內家用紡織品產銷資源整合，創造新的開發領域與商業腹地。
 - b. 國際通路品牌個案研究提供產品設計研發和市場開發具體的資訊與方向。
2. 產品開發與新設計概念整合

TTF 期透過提供產品流行企劃及市場資訊方面，使研發人員對流行趨勢有更完整、準確的分析與判斷進而有效運用於市場產品開發，凸顯大東紡織兼具文化特色與符合潮流之設計。
3. 印花圖案設計

以視覺化之圖示、色彩與材質重點展現趨勢性文化主題，提供設計企劃人員具體的產品開發方向。會提供 32 個具華夏文化圖稿，可接版之印花圖稿，包括彩圖輸出各一張與電子檔案各一份。
4. 研發表現技巧建議產品風格確認

由設計研發中心趨勢小組根據大東紡織公司產品特質與 04SS 擬定趨勢性文化主題四個，適用於家飾(以寢具、沙發和窗簾及家居服為主)；每個主題分別規劃三個系列方向。內容包括：主題方向、色彩、材質重點。

新產品 / 新技術簡介

1. 在寢具的開發上，最大的尺寸為 80 英吋，而本公司織機最大幅寬僅 70 英吋。雖然，在胚布方面我們可以尋找代織廠，代為織造胚布，但在印花整理機器上仍無法配合。因應對策，將與客戶、紡拓會研究，考慮在商品上以接版的方式來製作，當然圖稿也需要因應此變化以作為設計上的重點。
2. 設計發展部分：因為是用故宮圖紋的單一元素或是多樣的圖紋做排列組合變化。所以在做圖稿轉換為紡織品可使用之設計時，圖稿會有 repeat 問題必須依印花圖版規格及條件下進行，製圖過程中 repeat 容易產生〈格狀、條狀、塊狀〉接節點。因此；再做設計時圖紋選擇也是很重要的。為了避免圖稿上製作問題，要考慮天地及左右的接續性。
3. 運用之新紗線，50slub、kb9(抗菌紗)、CRBYN(抗菌紗)、金屬紗等等。



技術合作單位

技術合作單位名稱：中華名國紡織業拓展會 設計研發中心

成果應用領域

依大東開發方向，歸納下列 4 個主題，再依其發展其應用領域

1. 懷樸塾居(ROOT)

其構想來源為新石器時代馬家窯，文化之彩陶罐與西周時代之青銅器皿等文

物，靈感則取材自該等文物之彩紋與斑剝之意像，再透過現代化設計手法，運用仿麻、拓印與粗針處理，呈現一適合當前流行趨勢而又蘊涵古樸風貌之系列產品。

2. 悠遊幻境(DREAM)

其構想來源為明代畫家周之冕花鳥繪畫與清代法郎鼻煙等文物，靈感則取材自該等文物上花形與線條之意像，再透過現代化設計手法，運用平塗、輪廓凸顯與影像高反差等處理，組成一適合當年輕世代品味而又能反映十七世紀漢文化特色之系列產品。

3. 宓室冥思(PHILOSOPHY)

其構想來源為元代畫家吳鎮之墨竹繪畫與唐代文人懷素之書法等文物，靈感則取材自該等文物上花葉與草書之意像，再透過現代化設計手法，運用創意留白、標誌化、幾何組裝等方式，展現科技感知風貌而又流露出國畫工筆之精緻。

4. 品鑑人生(ANTIQUE)

其構想來源為清代畫家汪承儒之花卉與乾隆時期之描金瓷瓶等文物，靈感則取材自該等文物上花草與圖紋之意像，再透過現代化設計手法，運用密集四方連續、圖像重疊、輪廓簡化等處理方式，烘托出豐富典雅氣息之窗簾與被套，對講究家居生活細節之消費群誠屬恰當的寵愛。



主題	項目	用途及圖稿數量	總數	合計	
懷樸塾居 ROOT	客廳	沙發布1 窗簾布1 寢具組合(含枕頭、床單床罩圖稿)3	8	32	1. 2002.7.11 4組可接版圖 稿完成 2. 2002.7.30 32組圖稿完 成，其中20 組可接版圖 稿 3. 2002.8.26 32組圖稿完
	臥室	窗簾布1			
	家居服	家居服布2			
悠遊幻境 DREAM	客廳	沙發布1 窗簾布1 寢具組合(含枕頭、床單床罩圖稿)3	8		
	臥室	窗簾布1			
	家居服	家居服布2			
宓室冥思 PHILOSOPHY	客廳	沙發布1 窗簾布1 寢具組合(含枕頭、床單床罩圖稿)3	8		
	臥室	窗簾布1			
	家居服	家居服布2			
品鑑人生 ANTIQUE	客廳	沙發布1 窗簾布1 寢具組合(含枕頭、床單床罩圖稿)3	8		
	臥室	窗簾布1			
	家居服	家居服布2			

- 以寢具、窗簾、家居服、桌布為主要開發項目。
- 布底設計以多樣化考量，例如用不同的素材運用及布面設計〈條紋，格子提花〉再搭配印花設計，創造其不同之獨特性。
- 複合性加工如：〈刺繡、提花、ct布等...〉加印花設計。
- 功能性家飾布將以抗電磁波布料為主，其規格為90*70/32*32 1/1 其遮蔽率約在10-20DB (90%-99%)。
- 多功能的布料開發，舒適、清潔為訴求，例如抑菌除臭、吸濕排汗及防鬚等等。
- 以寢具、窗簾、家居服、桌布為主要開發項目。
- 布底設計以多樣化考量，例如用不同的素材運用及布面設計〈條紋，格子提花〉再搭配印花設計，創造其不同之獨特性。
- 複合性加工如：〈刺繡、提花、ct布等...〉加印花設計。
- 功能性家飾布將以抗電磁波布料為主，其規格為90*70/32*32 1/1 其遮蔽率約在10-20DB (90%-99%)。
- 多功能的布料開發，舒適、清潔為訴求，例如抑菌除臭、吸濕排汗及防霉等等。

■ 專案執行重要心得

在設計的過程之中最為難的部分是，文化的“應用”究竟應該保留多少原汁原味？事實上依市場的不同需求與喜好也不同；舉例若一寢飾被設定為外銷市場，那麼歐洲與美洲的寢飾市場差異是什麼？銷售對象？價位？每一個環節都與設計的pattern與配色息息相關，而如何在圖案的設計之初就能將所有條件考慮在內，使商品更有市場性。

此外電腦設計的花版實際印製於布料上之後，在顏色上會與原始電腦圖有差異，除了對色耗時之外，花版最後放大的呈現效果，有時不如小圖來的精緻有價值感，這也是需要改進的。